

Hur ser en glädjefylld skoldag ut?

SAMMANFATTNING

30 June 2025

| Problematisering och kontext

Det danska samhället och grundskolan har genomgått en betydande digitalisering under de senaste 30 åren, vilket har lett till införandet av digitala plattformar och individuella lärverktyg. Samtidigt har den digitala övervakningen och bedömningen ökat stadigt, och anpassningsbara läromedel, prov och olika former av mätningar har blivit en del av elevernas vardag.

Digitaliseringen har också haft stor inverkan på barns och ungdomars vardag, fritid och kultur, och dagens skolgång har som mål att ge eleverna möjlighet att skaffa sig tekniska färdigheter.

En stor utmaning i danska grundskolor är att många barn och ungdomar inte trivs i skolan och önskar sig en mer varierad och motiverande undervisning och inläring. Studier visar att detta missnöje delvis beror på ökad press att prestera, där digitala bedömningar av elevernas lärande påverkar deras välbefinnande negativt.

Den här lärandeberättelsen är relaterad till den danska fallstudien med titeln "Small data and playful learning - Playful data as key to computational empowerment and wellbeing".

| Hur lärandeberättelsen löste problemet (experimentet)

Denna lärandeberättelse följer ett pedagogiskt experiment med en klass bestående av 12-åriga barn i årskurs 6. Syftet med experimentet var att läraren och eleverna skulle lära sig mer om vad som utmärker en glad skola genom ett lekfullt, undersökande och experimentellt tillvägagångssätt. Samtidigt var målet att förvärva teknisk fingerfärdighet och handlingskraft genom att utforma digitala studier av klassrumsmiljön.

I experimentet samarbetade eleverna för att förbättra den gemensamma inlärningsmiljön genom att på ett lekfullt sätt interagera med data. Syftet var att skapa en mer stödjande och roligare skolgång. Det innebar att eleverna aktivt deltog i insamlingen av digitala data och på ett kreativt sätt utvärderade sin lärandemiljö, vilket främjade deras egenansvar och välbefinnande.

Experimentet byggde på följande innehåll och aktiviteter.

1. Eleverna undersökte vad de upplevde som en bra och engagerande skoldag (15 min). Det innebar att de reflekterade över sina egna minnen från skolan och identifierade vad som gjorde dem glada, ofta med hjälp av LEGO för att bygga scenarier som på ett lekfullt sätt representerade dessa minnen. Detta hjälpte dem att tydliggöra vad de skulle leta efter och mäta i senare undersökningar.
2. Eleverna utformade studier med små digitala datamängder om lärandemiljön (30 min). I den här fasen identifierade eleverna hur man kan undersöka vad som kännetecknar en glädjefylld skoldag. De använde ofullständiga meningar för att definiera aspekter som samarbete med vänner och diskuterade hur man kan mäta dessa, samt funderade över vilka tecken man ska leta efter och vilken typ av data som skulle vara användbar. Läraren diskuterade också metoder

för datainsamling som används inom andra områden (till exempel biologer som observerar lämlar) och frågade eleverna om de kände till någon form av datainsamling från sin egen skola eller vardag.

3. Eleverna experimenterade med olika digitala tekniker (60–90 min) för att skaffa sig kunskaper och tekniska färdigheter för att utveckla och genomföra sin small data-studie. Läraren valde Makey Makey och LEGO Spike för detta. Eleverna arbetade i par i en miljö som liknade ett "tekniskt laboratorium" och experimenterade med tekniken genom att prova på tre olika roller: Upptäckaren, forskaren och uppfinnaren, och delade sina upptäckter genom feedback från kamrater.
4. Genomförande och utvärdering av den digitala datastudien (30 min). Under denna sista fas utvecklade eleverna sin första forskningsplan och kom överens om vad de skulle undersöka, hur och med vilken teknik. De tog fram idéer genom brainstorming, valde ut de mest intressanta och realistiska idéerna och byggde mätinstrument eller prototyper med hjälp av Makey Makey eller LEGO Spike. De färdiga prototyperna diskuterades i klassen, med fokus på syftet, vad som mättes och hur mätningarna kunde användas för att skapa en bättre lärandemiljö. I den avslutande diskussionen blev det tydligt vilka kunskaper, insikter och vilket språk både eleverna och läraren hade fått genom att arbeta med små data och välbefinnande.

Att arbeta med ett lekfullt tillvägagångssätt innebär att man på ett utforskande, experimentellt och kreativt sätt tar sig an öppna uppgifter med flera möjliga lösningar i meningsfulla situationer tillsammans med andra. Det är en projektbaserad metod där kreatörer arbetar med projekt som är betydelsefulla, där de samarbetar och delar med sig av sina erfarenheter till varandra, experimenterar och testar.

| Lärdomar

Att arbeta med lekfulla metoder kräver att läraren är medveten om flera saker.

- Undvik långa instruktioner från läraren. Använd istället öppna uppgifter utan rätt eller fel svar, där läraren och eleverna är nyfikna på att undersöka olika företeelser tillsammans. Korta sammanfattningar är bättre eftersom dessa införlivar elevernas kunskaper och färdigheter.
- När man arbetar med skolminnen kan vissa elever ha nytta av ett exempel (t.ex. från läraren), eftersom de kanske saknar språket för att uttrycka den emotionella delen av minnena. Att skapa minnen med LEGO kan ge nya uttrycksätt.
- Att arbeta kreativt, skapa och undersöka tar tid, även för elever som är vana vid lekfullt arbete. Denna typ av undervisning kräver ett flexibelt schema som gör det möjligt för eleverna att fördjupa sig.
- I alla faser är det viktigt att lärarna avsätter tillräckligt med tid för att utnyttja den pedagogiska utformningens fulla potential. Det finns ett stort värde i de inledande diskussionerna om vad som utgör en bra skoldag, hur den kan mätas och hur den gemensamma lärandemiljön kan

utvärderas. Dessa samtal bidrar till att utveckla ny förståelse och ett gemensamt språk för framtida undersökningar och projekt. Samtidigt ger de läraren unika insikter om vad som är värdefullt för elevernas vardag i skolan och vilka lärandemiljöer och undervisningsmetoder som bör prioriteras.



Medfinansieras av
Europeiska unionen

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.